



F A É C U M

BOLS ET BOLLES 2017-2018

COORDONNATEUR À LA VIE DE CAMPUS

Septembre 2017

**FÉDÉRATION DES ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES
DU CAMPUS DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL**

Présenté aux coordonnateurs et aux coordonnatrices à la vie étudiante

1. Équipes, inscriptions et organisation

La ligue est composée d'un maximum de trente (30) équipes de quatre (4) joueurs ou joueuses. Chaque équipe doit être représentée par un minimum de trois (3) joueurs ou joueuses membres de la même association étudiante. Les équipes ne sont pas limitées aux quatre (4) mêmes joueurs ou joueuses pour toutes les parties (les changements sont permis au cours de la saison).

Afin de vous inscrire, vous devez remplir le [formulaire](#) prévu à cet effet.

Pour valider l'inscription, chaque équipe doit obligatoirement composer cinquante (50) questions qui seront utilisées lors des différentes parties. **Les questions devront être envoyées à cvc@faecum.qc.ca pour valider l'inscription.** Voici les catégories à respecter :

- 10 questions en sports et loisirs ;
- 10 questions en arts et culture ;
- 10 questions en sciences ;
- 10 questions en histoire et politique ;
- 10 questions en rumeurs, potins et légendes urbaines.

Les parties se dérouleront les lundis à partir de 19 h, sauf pour quelques exceptions.

2. Règlements

1) Tout joueur ou toute joueuse qui présente des actions antisportives recevra un avertissement. Après deux avertissements, la personne fautive sera expulsée du match sans que cela pénalise son équipe.

2) L'utilisation de téléphones cellulaires pendant les rondes de questions est interdite. Vous devez empiler vos téléphones sur la table et les entourer avec l'élastique mis à votre disposition. En cas d'appel urgent, vous devez quitter la table pour répondre et vous ne pourrez pas revenir au match avant la fin de la ronde en cours.

3) Il est interdit à l'auditoire de souffler les réponses aux équipes participantes. Une déduction d'un (1) point sera appliquée si cela se produit.

3) Si les fautes d'orthographe font en sorte que l'arbitre ne comprend pas la réponse,

aucun point ne sera accordé.

3. Participation de la foule

Les personnes présentes à la Maisonnée (ou ailleurs lors d'éventuelles soirées spéciales) qui ne participent pas aux matchs du jour dans une équipe de Bols et Bolles 2.0 peuvent participer à la soirée en formant une équipe temporaire de trois (3) ou quatre (4) personnes. Pour être valide, l'inscription d'une telle équipe doit être déposée trente (30) minutes avant le début de la soirée. Les membres des équipes temporaires ne doivent pas nécessairement être membres de la même association étudiante, mais doivent obligatoirement être des étudiants ou des étudiantes de l'Université de Montréal. Les points obtenus par les équipes temporaires seront comptabilisés pour le prix spécial de la soirée. Ces points ne seront toutefois pas comptabilisés pour déterminer l'équipe vainqueur de la saison.

4. Catégories de questions et déroulement :

Chaque catégorie de questions décrite ci-dessous forme une ronde. Pour chaque ronde, une feuille de réponse est mise à votre disposition. Chaque question est lue deux (2) fois et est suivie d'une période de délibération quarante-cinq (45) secondes. À la fin de chaque ronde, vous devez remettre votre feuille à l'arbitre. Chaque bonne réponse compte pour un (1) point. Une pause de 5 minutes est prévue entre chaque ronde afin de calculer les points de chaque équipe, qui seront ensuite affichés sur les écrans.

- **Histoire et politique** : Dix (10) questions portant sur le thème de l'histoire et de la politique.
- **Sports et loisirs** : Dix (10) questions portant sur le thème du sport et des loisirs.
- **Sciences** : Dix (10) questions portant sur le thème de la science.
- **Art, culture et culture pop** : Dix (10) questions portant sur le thème de l'art, de la culture et de la culture populaire (rumeur, potins et légendes urbaines).
- **Costume et corruption** : Un bonus sera accordé entre un (1) et cinq (5) points selon la discrétion du juge. L'explication de la corruption sera faite entre chaque ronde.

- **Actualité Métro, Quartier Libre et Forum** : Cinq (5) questions portant sur l'actualité relevée dans le journal « Métro » du jour ou dans la dernière parution du Quartier Libre ou du journal Forum.
- **Défi shooter** : Chaque équipe reçoit un shooter contenant plusieurs ingrédients alcoolisés et non alcoolisés. L'arbitre donnera le nombre d'ingrédients alcoolisés et non alcoolisés que contient le shooter. L'équipe doit ensuite boire le shooter et tenter de découvrir les ingrédients contenus dans le shooter. Chaque ingrédient trouvé vaut un point (1 point).
- **Catégorie de l'animateur ou de l'animatrice** : Dans cette catégorie, l'animateur ou l'animatrice devient le maître du jeu. Il ou elle peut choisir le thème qu'il ou elle désire. Dix (10) questions seront posées.
- **Défi « Je connais la chanson »** : L'arbitre fait jouer dix (10) extraits musicaux et vous devez inscrire le nom de chaque chanson sur votre feuille de réponse.

5. Absences

Une équipe est considérée comme absente lorsque **moins de trois (3)** joueuses ou joueurs de l'équipe sont présents au moment du match. Une équipe absente ne reçoit aucun point.